MANUAL DE USUARIO

WATER WOLF UWC1.0

Water Wolf

Go deep, record, discover! hd

IMPERMEABLE HASTA PROFUNDIDADES DE 100 M
GRABAR DURANTE 4 HORAS
ALTA SENSIBILIDAD A LA LUZ
VIDEO DE ALTA DEFINICIÓN

Félicitations!

Enhorabuena por haber adquirido su cámara subacuática Water Wolf.

Water Wolf UWC1 ha sido diseñada y desarrollada en Dinamarca a lo largo de tres años, además, ha sido probada por pescadores expertos en Estados Unidos, Australia y Europa.

Le recomendamos que visite www.waterwolfhd.com y visualice los vídeos didácticos con trucos y consejos sobre su uso.

Suba sus vídeos a
www.facebook.com/waterwolfhd y disfrute de lo que otros han grabado bajo la superficie.

/waterwolfhd

TABLA DE CONTENIDOS

1	EQUIPO – ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?	PAGE 4
2	INTERFAZ DE USUARIO	PAGE 4
3	GRABACIÓN: CÓMO EMPEZAR	PAGE 4
4	LUZ DE ENCENDIDO / APAGADO	PAGE 4
5	CÓMO MONTAR LA CÁMARA	PAGE 5
6	OBJETIVO DEL USO DEL PESO DE LATÓN	PAGE 6
7	FIJAR LA FUNDA DE NEOPRENO	PAGE 6
8	TARJETA DE MEMORIA/TARJETA SD	PAGE 7
9	TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS AL ORDENADOR	PAGE 7
10	TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS A SU MAC	PAGE 7
11	REPRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE ARCHIVOS	PAGE 7
12	CUIDADO Y MANTENIMIENTO	PAGE 7
13	ACTUALIZACIONES DE SOFTWARE	PAGE 7
14	ESPECIFICACIONES DE LA CÁMARA	PAGE 8
15	GRABAR BAJO EL AGUA / VLC PLAYER	PAGE 8

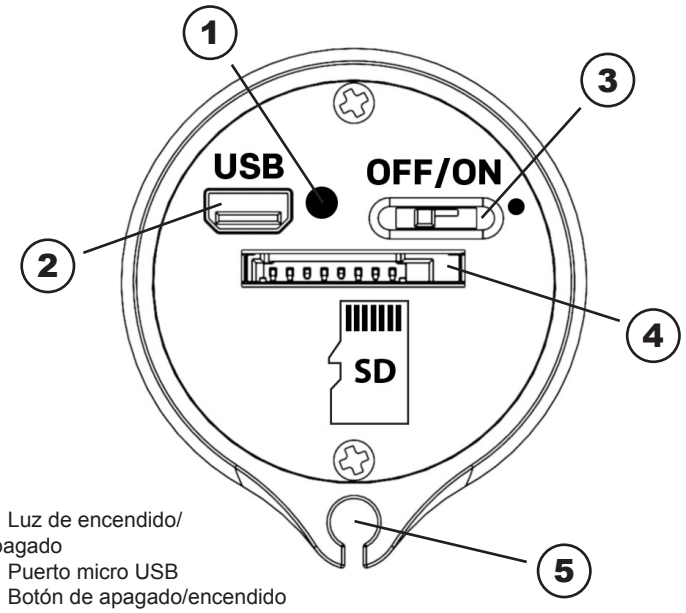
1 EQUIPO – ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

1. **Carcasa de la cámara**
2. **Tubo de línea**
3. **Flotador**
4. **Tapa**
5. **Cable cargador**
6. **Funda de neopreno**
7. **Pesos de latón**

2 INTERFAZ DE USUARIO

La interfaz de usuario de la cámara aparece al retirar la tapa de la carcasa de la cámara. Esto se lleva a cabo pasando el cordón de nailon adjunto a través del orificio de la tapa y tirando de ella.

> ⚠ **No intente retirar la tapa usando herramientas como destornilladores o cuchillos. Utilice el cordón de nailon suministrado.**



1. Luz de encendido/ apagado
2. Puerto micro USB
3. Botón de apagado/encendido
4. Ranura para tarjeta micro SD
5. Guía para pieza de línea

3 GRABACIÓN: CÓMO EMPEZAR

Antes de utilizar la cámara por primera vez:

1. Cargue las baterías con el cable cargador suministrado. Deberá insertarlo en el puerto mini USB (02) en la carcasa de la cámara y conectarlo a una fuente de alimentación USB (por ejemplo, un ordenador o un cargador USB). La luz de la cámara (1) se iluminará en color azul, y cuando se apague, la cámara estará completamente cargada.

La batería no se deteriora aunque se utilice cuando aún no está completamente cargada.

2. Coloque la tarjeta Micro SD o Micro SDHD (preferiblemente clase 10) en la ranura Micro SD (4). La etiqueta debe estar hacia abajo y el extremo pequeño de la tarjeta debe estar orientado hacia delante de la cámara.

3. Retire la tapa de la cámara y cambie el botón OFF (3) a ON. Tras aproximadamente 5 segundos, la luz de la cámara (2) se encenderá en color rojo mientras dure la carga de la tarjeta SD. Cuando la luz (1) comience a parpadear en rojo la cámara estará grabando. Entonces, puede volver a colocar la tapa en la cámara que ya estará lista para ser introducida en el agua.

> ⚠ **La cámara no estará grabando hasta que la luz roja (1) empiece a parpadear. La cámara tarda unos 5 segundos en encenderse.**

4. Cuando haya terminado de grabar, vuelva a colocar el botón de encendido/apagado (3) en la posición OFF.

> ⚠ **Recuerde que debe esperar a que la luz (1) se apague antes de retirar la tarjeta SD. De lo contrario, podría dañar los archivos.**

¡Recuerde! Cuando la cámara esté grabando, el logotipo debe estar mirando hacia arriba (hacia la superficie del agua).

4 THE ON/OFF LIGHT

La luz de la cámara cuenta con 4 indicaciones luminosas diferentes:

AZUL - La cámara se está cargando

ROJO - La cámara está leyendo o escribiendo en la tarjeta SD

PARPADEO LENTO ROJO - La cámara está grabando

ROJO INTERMITENTE RÁPIDO - La tarjeta SD está llena y la cámara se apagará al cabo de 10 segundos. O la cámara se ha quedado sin batería y se apagará tras 3 segundos.

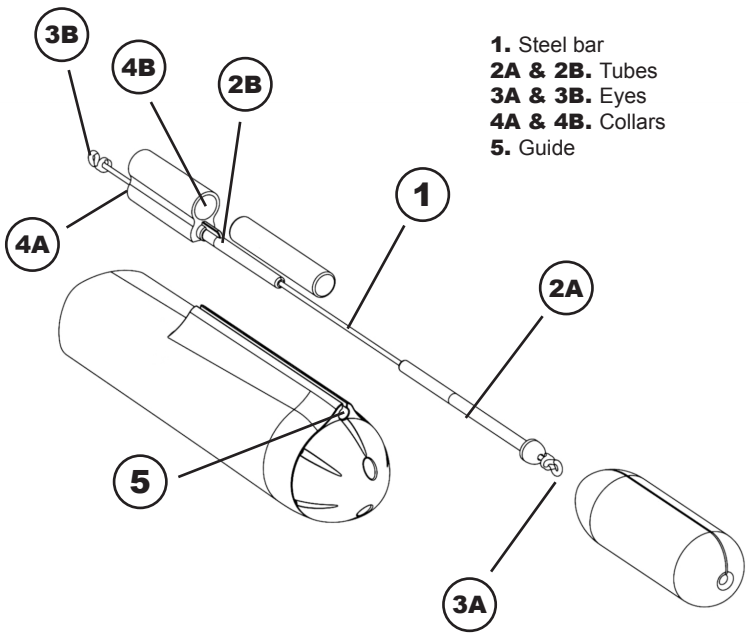
5 HOW TO MOUNT THE CAMERA

La cámara cuenta con diferentes opciones de montaje durante la pesca. Los dos más aplicables son las siguientes:

1. Montaje con señuelo artificial
2. Montaje para pesca con flotador

Para obtener más información sobre las posibilidades de montaje (por ejemplo, para pesca en superficie o con boya marcadora y con la cámara en posición vertical apuntando al fondo) visite www.waterwolfhd.com

Vista general de los accesorios de montaje:



1. Steel bar
2A & 2B. Tubes
3A & 3B. Eyes
4A & 4B. Collars
5. Guide

5.1. MONTAJE PARA PESCA CON SEÑUELO ARTIFICIAL

Este método de montaje se utiliza para el currican o para la utilización de señuelos artificiales.

1. Anude la línea madre a la argolla (3A) en la barra de acero (1).

2. Pase los tubos (2A) y (2B) a través de las argollas (3A) y (3B).

3. Inserte la barra de acero (1) en la guía de la carcasa de la cámara (5), y los tubos (2A) y (2B) a cada lado de la guía sujetando firmemente la barra de acero (1) en la carcasa de la cámara.

4. Anude el leader a la argolla (3B) y el anzuelo en el otro extremo.

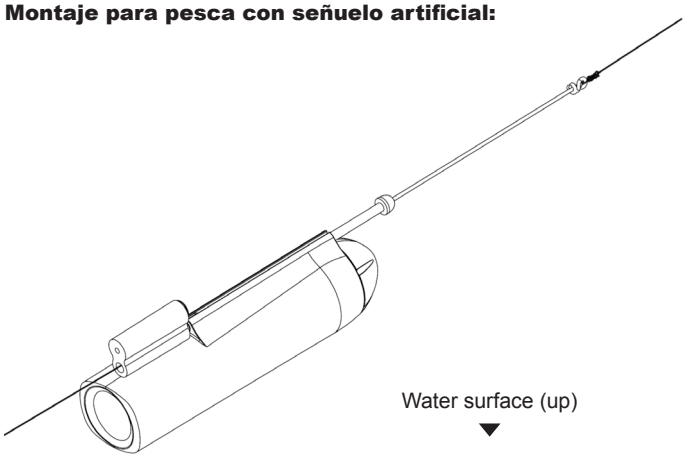
5. Tire de la barra de acero (1) de modo que la argolla (3B) se tense a través de la abrazadera (4A).

6. Añada un peso de latón en la abrazadera (4B) si fuera necesario. Ya puede encender la cámara y empezar a pescar.

For the ultimate level of water pressure resistance, do not just plug in the cap, but give it a little twist as your insert it in the camera house!

Los daños y perjuicios que sufra la cámara como resultado del lanzamiento y recuperación de la misma serán responsabilidad del propietario.

Montaje para pesca con señuelo artificial:



5.2. MONTAJE PARA PESCA DE SUPERFICIE CON FLOTADOR

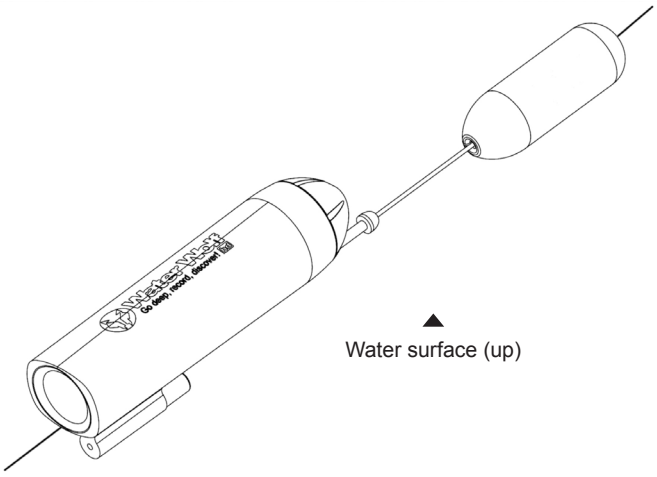
Este montaje se usa para la pesca con flotador con gusanos, cebo vivo o muerto, pesca con bombarda y pesca de superficie con cebo flotante.

1. En primer lugar, lleve a cabo los mismos pasos utilizados para señuelos artificiales.

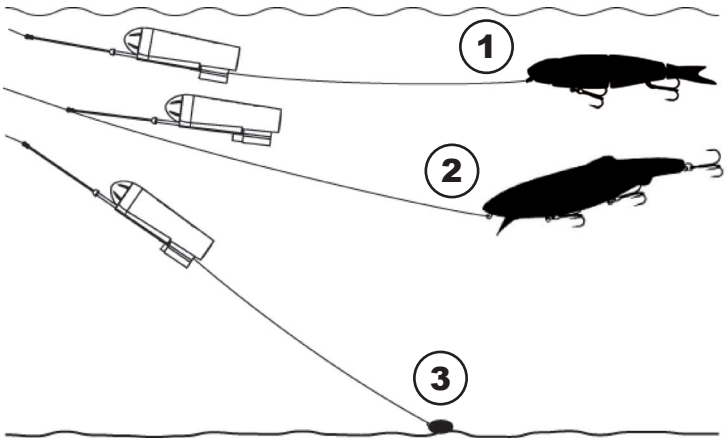
2. Inserte la línea principal en la ranura del flotador tirando hacia abajo de la barra de acero (1) hasta que la argolla (2A) quede aproximadamente en la mitad del flotador.

3. Ate la guía a la argolla (2A). Ya puede encender la cámara y empezar a pescar.

Montaje para pesca de superficie con flotador



OPCIONES DE MONTAJE ADICIONALES I



1. Para pesca al currican cerca de la superficie con un Glide Swimmer de 19 cm: inserte 9 gramos de peso.

2. Para pesca al currican en aguas profundas con una 3D Herring Wobbler de 21 cm: inserte 12 gramos de pesos de latón. La cámara está montada en la argolla (3A), lo que impide que los movimientos de tambaleo más fuertes provoquen grabaciones inestables.

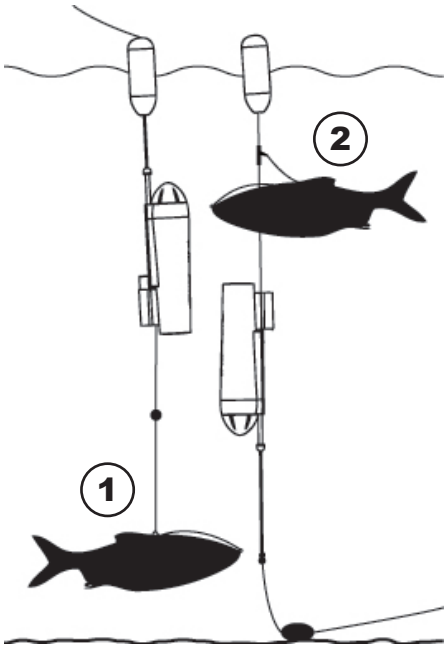
3. Exploración del fondo (por ejemplo para la pesca de carpas) sin peso de latón. También puede utilizar algo de peso y un pequeño marcador flotante, montado a través de la argolla (3B).

La distancia entre la cámara y el señuelo debería ser de entre 40 cm y 100 cm en función de la claridad del agua.

OPCIONES DE MONTAJE ADICIONALES II

1. Para pesca con flotador con cebo vivo: 12 gramos de peso. Se instalará una bola de plomo se monta entre la cámara y el cebo para asegurarse de que los peces no nadan demasiado cerca de la cámara.

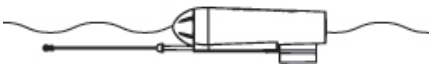
2. Para pesca con flotador con cebo vivo: No es necesario usar peso de latón. La cámara filma desde abajo y se fija al fondo con pesos de latón. La flotación no tiene que alcanzar la superficie del agua.



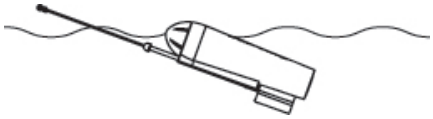
6 OBJETIVO DEL USO DEL PESO DE LATÓN

Los pesos pequeños de latón de 6, 9 y 12 gramos dan a la cámara estabilidad a través del agua y permiten equilibrarla mientras sigue al señuelo cuando desciende ligeramente a causa de los giros o parones.

Sin peso de latón: queda flotando

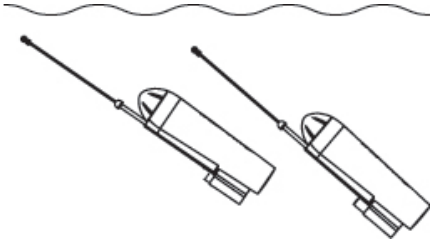


Con **6 gramos** de peso de latón: queda en suspensión



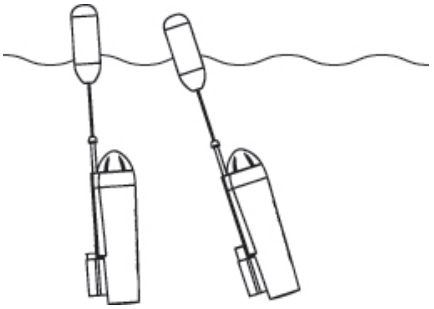
With **9 grams** of brass weight: Slow Sinking

With **12 grams** of brass weight: Sinking



Con **9 gramos** de peso de latón: se hunde lentamente

Con **12 gramos** de peso de latón: se hunde



7 FIJAR LA FUNDA DE NEOPRENO

La funda de neopreno se utiliza para almacenar de forma segura la cámara cuando no está en uso y para montarla sobre una gorra, caña de pescar, apoyacañas, barras o donde quiera usar la cámara. Fije la cámara apretando firmemente el extremo de velcro del manguito alrededor del objeto adecuado.

8 TARJETA DE MEMORIA/TARJETA SD

La cámara es compatible con Micro SD y tarjetas Micro SDHD de 2 GB a 32 GB como máximo.

> ⚠ **Sólo tiene que insertar o extraer la tarjeta Micro SD- (consulte el capítulo 3. Grabación: cómo empezar), cuando la cámara esté apagada.**

Siga las instrucciones proporcionadas por el proveedor de la Micro SD en cuanto a temperaturas y manipulación.

9 TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS AL ORDENADOR

1. Apague la cámara y extraiga la tarjeta Micro SD. También puede conectar la cámara al ordenador mediante el cable USB.

2. Inserte la tarjeta Micro SD en la ranura para tarjetas del ordenador.

3. Haga doble clic en el icono ”equipo” y ”Disco Duro Externo”.

4. Haga doble clic en el icono del disco duro externo.

5. Haga doble clic en ”DCIM”.

6. Haga doble clic en ”100 MEDIA”. Se mostrarán todos los vídeos.

7. Copie o arrastre y suelte, los archivos al ordenador.

> ⚠ **Si tiene más de una cámara, por favor cree carpetas independientes para cada una de las cámaras. De lo contrario, podría terminar sobrescribiendo sin querer los archivos existentes (los nombres de archivo se atribuyen según secuenciación).**

10 TRANSFERRING FILES TO YOUR MAC

1. Apague la cámara y extraiga la tarjeta Micro SD. También puede conectar la cámara al MAC a través del cable USB.

2. Inserte la tarjeta Micro SD en la ranura para tarjeta del MAC.

3. Su MAC reconocerá la tarjeta como disco externo. Haga doble clic en el icono (disco externo/unidad de almacenamiento). Se mostrarán todos los vídeos.

4. Copie o arrastre y suelte, los archivos al disco duro.

¡Recuerde! Si elimina los archivos de la tarjeta SD recuerde eliminarlos también de la ”Papelera de reciclaje”. En caso contrario, seguirán ocupando espacio en la tarjeta SD.

> ⚠ **Si tiene más de una cámara, por favor cree carpetas independientes para cada una de las cámaras. De lo contrario, podría terminar sobrescribiendo sin querer los archivos existentes (los nombres de archivo se atribuyen según secuenciación).**

11 REPRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE ARCHIVOS EN SU PC/MAC

Reproducir y editar películas en su PC

En un PC puede reproducir los archivos MOV de la cámara en programas tales como: Windows Media Player, Media Player Classic, VLC player, Quicktime Player o similares.

Los archivos se pueden editar en programas de software libre como Movie Maker, Avidemux, VSDC, etc.

Reproducir y editar películas en su MAC

En un MAC los archivos MOV de la cámara se reproducen en programas como Quicktime 7, VLC player, Quicktime Player o similares.

Los archivos se pueden editar en programas gratuitos como IMovie, Avidemux, Lightworks, etc.

Apple tiene una velocidad estándar de bits para archivos MOV, así que antes de que estos se puedan abrir en IMovie o Quicktime los programas deberán hacer cálculos en los archivos. Y esto puede llevar algún tiempo. can take some time.

> ⚠ **Le recomendamos que utilice VLC Player: http://www.videolan.org/vlc/**

12 CUIDADO Y MANTENIMIENTO

La cámara se debe enjuagar con agua tibia y con la tapa instalada. Posteriormente, se seca con un paño suave y seco (preferiblemente, un paño de microfibra).

> ⚠ **No utilice alcohol ni otros productos químicos ya que podría dañar la lente de la cámara.**

13 ACTUALIZACIONES DE SOFTWARE

Please visit www.waterwolfhd.com for updates and follow the instructions.

14 ESPECIFICACIONES DE LA CÁMARA

Sensor	Sensor CMOS de ¼" y 1 megapíxel
Formato de vídeo	1280x720p HD, 30 FPS, H.264 MOV
Espacio de almacenamiento	Aprox. 62 minutos de grabación = 4 GB
Capacidad de la batería	3,7 V/1200 mAh
Consumo energético	1,2 V
Fuente de alimentación	DC5V1A o superior
Grabación continua	Aprox. 4 Horas
Tiempo de carga de la batería	Aprox. 4 Horas
Interfaz USB	Micro USB 2.0 de alta velocidad
Tipo de almacenamiento	Tarjeta Micro SD (tarjeta TF)
Tarjeta de memoria	Admite tarjetas de 2GB a 32GB TF/Micro SD
Peso	66 gramos
Dimensiones	118 X 34 x 31 mm (L x A x Al)
Sistema operativo	Microsoft Windows Win 7/ Win8 o posterior. Mac OS X 10.4 o posterior.
Impermeabilidad	Impermeable hasta profundidades de 100 m

15 GRABAR BAJO EL AGUA / VLC PLAYER

El mayor obstáculo para obtener buenas imágenes de cámara es la claridad del agua. Para poder realizar un vídeo de calidad, donde tanto los peces como el señuelo se vean claramente, la visibilidad del agua debe ser de 1 metro o más. A menudo, las algas y otros los sedimentos, especialmente en estanques y lagos, disminuyen la claridad del agua.

Cuanto más profunda se coloque la cámara menos color se apreciará en la grabación. Además, las algas y sedimentos tienden a conferir a las grabaciones un tono verdoso. Para aumentar los detalles de las grabaciones, si éstas muestran colores poco naturales o son difusas, utilice el modo Sepia*. Abra el menú en VLC Player "Ajustes y efectos" y seleccione "Sepia" en el menú "Color". Esto se puede hacer mientras se reproduce el vídeo grabado.

En el VLC Player también es posible ver las tomas fotograma a fotograma. Puede pausar el vídeo haciendo clic en "espacio" y pasar al siguiente fotograma haciendo clic en "e".
Por favor, visite https://wiki.videolan.org/Hotkeys_table/ para ver todos los atajos de teclado o teclas de acceso rápido y para obtener más información acerca de la interfaz.

*Sepia es un una función del VLC Player que mejora contrastes y la claridad del metraje.